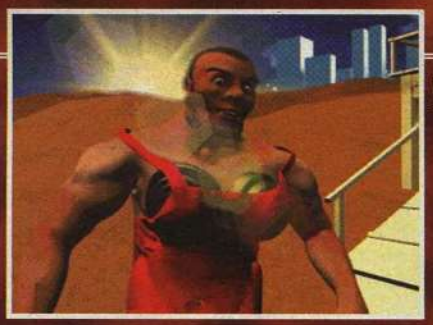
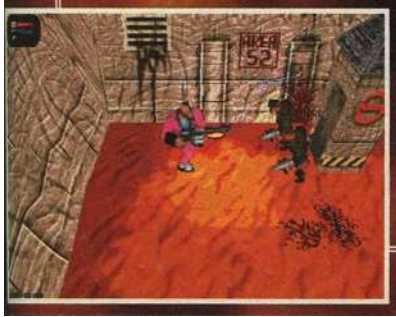
RELOADED



Niej więcej dwa lata temu pojawiła się gra LOADED w wersji na PlayStation i od razu stała się hitem, zyskując uznanie zarówno graczy, jak i recenzentów. Developerzy z GREMLIN INTERACTIVE błyskawicznie przystąpili do prac nad sequelem, który w wersji na PSX ukazał się pod koniec 1996 r. Niedawno pojawiła się też konwersja na PC.

Na początku wybieramy jednego spośród sześciu uzbrojonych psychopatów, aby po chwili rozpocząć rzeź. Gra została podzielona na szereg misji, w których najczęściej nie wystarczy tylko strzelać do biegających wokół przeciwników, przypominających kiepskie rysunki wykonane przez praprzodków (gdzież ta magia z LOADED i wariaci w kaftanach bezpieczeństwa rzucający się do gardła...). Początkowo wrogowie są potwornie głupi i potrafią jedynie otoczyć bohatera kordonem i czekać, aż nadejdzie ich pora na pójście do piachu. W dalszych misjach nieprzyjaciele stają się nieco bardziej inteligentni. Ukryci za nierównościami terenu i budowlami, potrafią posłać celną serię prosto w plecy. Czasem trzeba przestać bezmyślnie biegać i strzelać, aby zacząć wypełniać misję. I tu, niestety, developerzy spudłowali straszliwie. Magia LOADED polegała właśnie na tym, że nie było potrzeby martwić się o bzdurne zadania, tylko o przeżycie i odnalezienie drogi do wyjścia (nie bez powodu do LOADED przylgnął przydomek „DOOM widziany z góry"). Przeintelektualizowana koncepcja RELOADED po prostu nie działa. Na przykład już w pierwszej misji gracz zatrzymuje się nieopodal zepsutego mostu, przy którym siedzi stary hipis i gra na gitarze. Hipis potrafi naprawić most, potrzebne mu są jednak trzy fragmenty kaktusa (hipis+pejotl=odlot). Zadanie gracza polega na bieganiu dokoła i wdeptywaniu we wszystko co zielone, w nadziei, że to właśnie poszukiwana rzecz. Wprawdzie im dalej – tym lepiej, jednak niekorzystne wrażenie pozostaje...



Grafika w RELOADED jest bardzo słaba. Wprawdzie istnieje możliwość wybrania dwóch trybów graficznych 320x200 i 640x480 (w 640x480 wszystko wygląda trochę lepiej) oraz można włączyć tryb Hi-color (65 tys. kolorów), ale nawet i to właściwie, poza lepszym cieniowaniem wybuchów, nic nie daje. Nie wyszło w RELOADED połączenie dwuwymiarowych, zbudowanych ze sprite'ów, postaci z trójwymiarowym tłem. Efekt raczej mierny – wystarczy popatrzeć na screeny. W sumie szata graficzna RELOADED należy do najsłabszych, jakie ostatnio widziałem, a szkoda. LOADED i RELOADED to nic innego, jak odświeżone wersje starego (uuu... będzie co najmniej ze 12 latek), automatowego przeboju o tytule GAUNTLET – tylko że automat miał wbudowane cztery joye ponia czynnik – nieprzebrane hordy nieprzyjaciół. Tam, wchodząc do pomieszczenia, można było spodziewać się setek czyhających na fałszywy ruch bestii, które następnie ginęły od jednego pocisku lub czaru. I tego właśnie nie mogę darować twórcom RELOADED – zamiast wpuścić więcej nieprzyjaciół na plac boju, dorobili im większą wytrzymałość. Zapewne mieli powód (komputer by się nie wyrobił), być może ich koncepcja różniła się od tej, którą mieli autorzy GAUNTLET... Tylko pokażcie mi nagiego kolesia, który przeżyje bezpośrednie trafienie w głowę ze zwykłego pistoletu z odległości metra – a co dopiero z armat, które trzymają w rękach bohaterowie RELOADED. Moim zdaniem jest to po prostu sztuczne utrzymywanie poziomu trudności. RELOADED to tylko gra komputerowa, która mimo usterek może podobać się osobom z zacięciem do labiryntówek.

Transwestyta czy co?

Gulash

Gremlin Interactive

DYSTRYBUTOR PC – LEM CENA: -,-
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
SONY PLAYSTATION – NIEZNANY CENA: -,-
PC DOS/WIN Min. P90, 16 MB RAM
PSX

OCENA: 4/10